

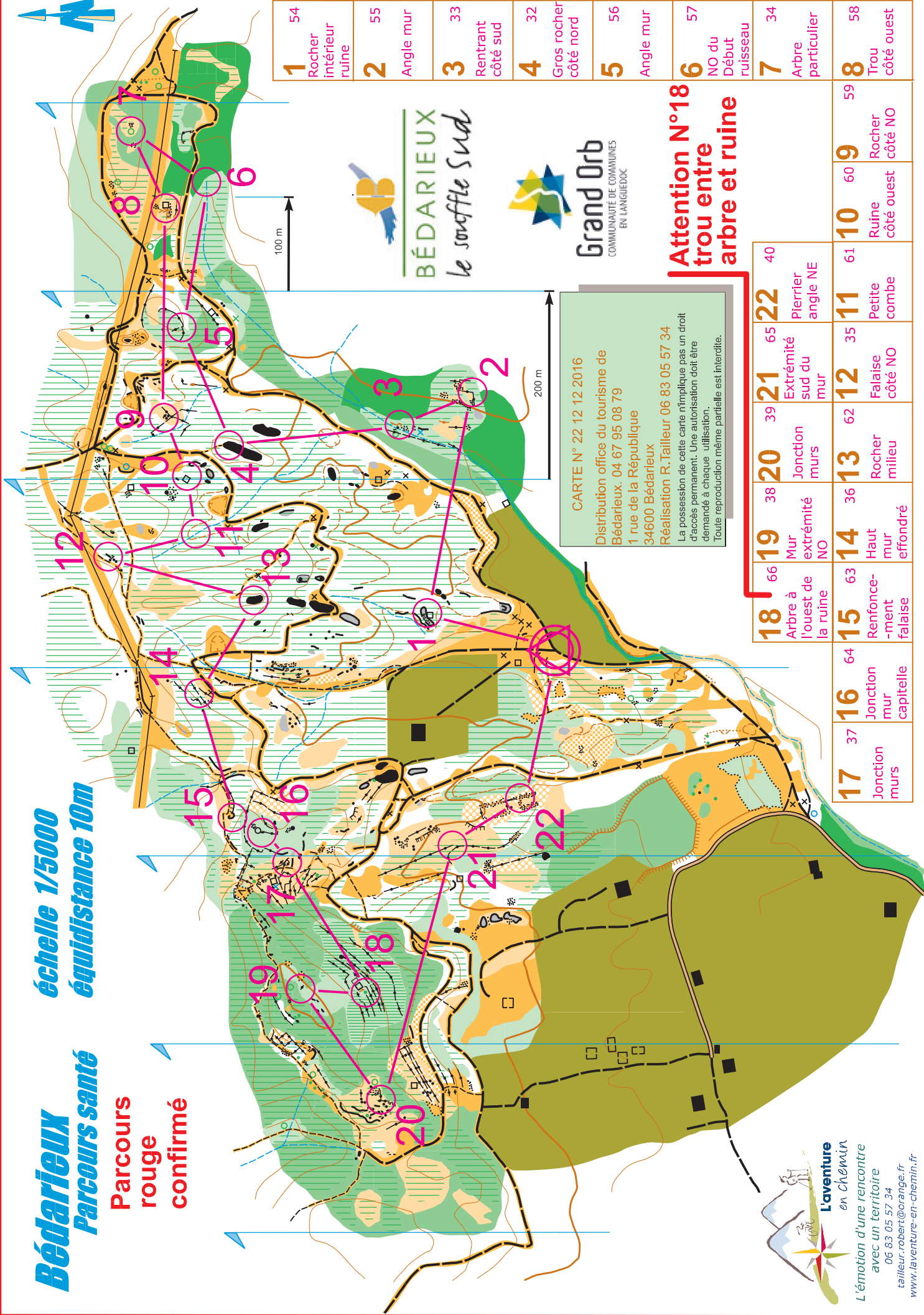
# Bédarieux

## Parcours santé

### échelle 1/5000

### équidistance 10m

## Parcours rouge confirmé



1	54	Rocher intérieur ruine
2	55	Angle mur
3	33	Rentrant côté sud
4	32	Gros rocher côté nord
5	56	Angle mur
6	57	NO du Début ruisseau
7	34	Arbre particulier
8	58	Trou côté ouest

**B**  
**BÉDARIEUX**  
*le souffle Sud*

**Grand Orb**  
 COMMUNAUTÉ DE COMMUNES  
 EN LANGUEDOC

CARTE N° 22 12 12 2016  
 Distribution office du tourisme de Bédarieux. 04 67 95 08 79  
 1 rue de la République  
 34600 Bédarieux  
 Réalisation R. Tailleur 06 83 05 57 34  
 La possession de cette carte n'implique pas un droit d'accès permanent. Une autorisation doit être demandée à chaque utilisation.  
 Toute reproduction même partielle est interdite.

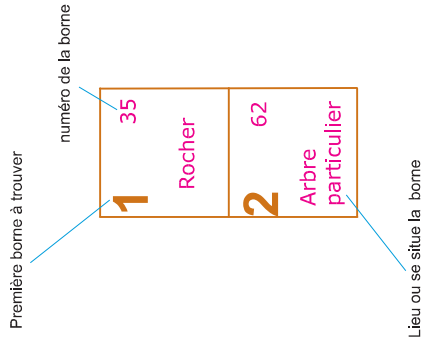
## Attention N°18 trou entre arbre et ruine

18	66	19	38	20	39	21	65	22	40
Arbre à l'ouest de la ruine	Mur extrémité NO	Haut mur effondré	Renfoncement falaise	Jonction mur capitelle	Jonction murs	Rocher milieu	Falaise côté NO	Petite combe	Pierrier angle NE
15	63	14	36	13	62	12	35	11	61
Renfoncement falaise	Haut mur effondré	Rocher milieu	Falaise côté NO	Ruine côté ouest	Jonction murs	Extrémité sud du mur	Extrémité sud du mur	Ruine côté ouest	Rocher côté NO
17	37	16	64	17	37	17	37	10	60
Jonction murs	Jonction mur capitelle	Jonction mur capitelle	Jonction mur capitelle	Ruine côté ouest	Jonction murs	Jonction murs	Jonction murs	Ruine côté ouest	Ruine côté ouest
20	37	16	64	17	37	17	37	10	60
Jonction murs	Jonction mur capitelle	Jonction mur capitelle	Jonction mur capitelle	Ruine côté ouest	Jonction murs	Jonction murs	Jonction murs	Ruine côté ouest	Ruine côté ouest
19	37	16	64	17	37	17	37	10	60
Arbre à l'ouest de la ruine	Jonction mur capitelle	Jonction mur capitelle	Jonction mur capitelle	Ruine côté ouest	Jonction murs	Jonction murs	Jonction murs	Ruine côté ouest	Ruine côté ouest

**L'aventure**  
 en chemin  
 L'émotion d'une rencontre avec un territoire  
 06 83 05 57 34  
 tailleur.robert@orange.fr  
 www.laventure-en-chemin.fr

# Légende

<p>Végétation - pénétrabilité</p> <p>Sous bois dense</p> <p>100% 70% 30% 0%</p> <p>Course rapide   Course lente   Course difficile</p> <p>Abres particuliers : grand, petit, souche</p> <p>Pointillés : limite de végétation précise</p> <p>Hates</p> <p>Terrain découvert (prairie, clairière)</p> <p>Terrain semi-ouvert</p> <p>Terrain découvert encombré</p> <p>Zone découverte + arbres dispersés</p> <p>Terrain sableux, gravillonneux découvert</p> <p>Courbe de niveau</p> <p>Courbe matresse (toutes les 5 courbes)</p> <p>Petite dépression</p> <p>Buttes (petite, allongée)</p> <p>Levée de terre</p> <p>Fossé sec</p> <p>Abrupt de terre</p> <p>Cours d'eau important franchissable</p> <p>Fossé humide</p> <p>Falaise infranchissable</p> <p>Falaise franchissable</p> <p>Petit et grand bloc rocheux</p> <p>Groupe de rochers</p> <p>Affleurement rocheux, avec dénivellation rocheuse</p> <p>Pierrier</p> <p>Trou</p> <p>Route principale</p> <p>Petite route</p> <p>Chemin carrossable</p> <p>Chemin</p> <p>Sentier</p> <p>Sentier peu visible</p> <p>Mur en ruine</p> <p>Mur</p> <p>Clôture</p> <p>Clôture infranchissable</p> <p>Ligne électrique</p>	<p>Elément particulier dû à l'homme</p> <p>Porte ou Passage</p> <p>Bâtiment</p> <p>Zone d'habitation, propriété privée</p> <p>Zone goudronnée</p> <p>Zone goudronnée sans trafic</p> <p>Départ</p> <p>Poste 1 (ballise 1)</p> <p>Arrivée</p> <p>Départ arrivée</p> <p>Zone interdite</p> <p>Poste de secours</p> <p>Poste de ravitaillement</p>
---	---



Lieu où se situe la borne

Borne

# Parcours permanent d'orientation

Quelques conseils pour bien réussir votre parcours d'orientation.

Echelle 1/5000 signifie 1 cm sur la carte représente 50 m sur le terrain (50m=5000cm) .

Echelle 1/4000 signifie 1 cm sur la carte représente 40 m sur le terrain.

Qu'est-ce que la course d'orientation ?

La course d'orientation est une activité de pleine nature qui se pratique avec une carte précise. l'objectif est de réaliser un circuit en passant par des points de passage obligatoires (borne de poinçonnage) dans l'ordre croissant par l'itinéraire de votre choix.

Comment choisir votre itinéraire ?

Pour choisir un itinéraire simple et facile, vous devez suivre le plus possible les lignes directrices (les éléments du terrain qui se voient et qui se suivent facilement comme les routes, les chemins, les clôtures, les ruisseaux...)

Orientez votre carte ! grâce aux éléments qui se trouvent autour de vous.

Faites la relation carte-terrain (un rond vert sur la carte est un arbre isolé sur le terrain).

Regardez la légende. Anticipez ! La carte est la description des éléments que vous

rencontrez sur le terrain. Bien lire la carte, c'est déjà connaître un peu le terrain.

Première borne à trouver. Une fois à la borne, vous devez poinçonner votre carton

de contrôle qui validera votre passage.

Sur la carte, l'emplacement à trouver est entouré par un cercle rouge au centre

duquel se situe l'élément caractéristique du terrain choisi par le traceur (un rocher, un arbre particulier...).

Sur le terrain, l'emplacement est matérialisé par une borne.

Parcours vert : niveau débutant. vert court 1 et 2 de 1.3 et 1.2 Km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 30 min.

Parcours vert : niveau débutant. vert long 2,400 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h.

Parcours bleu : niveau intermédiaire. 2,400 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h15.

Parcours rouge : niveau confirmé. 3 km (ligne droite de poste à poste), temps de parcours moyen en marchant 1h45.

Parcours de pleine nature avec risques liés au terrain : fossés, talus, ronces...  
Vous êtes responsables de votre sécurité.

Rempportez vos déchets.